

Dr. Ahmad Rifai, M.Pd

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR (Teori dan Praktik)





KATA PENGANTAR

Alhamdulillah atas petunjuk dan inayah Allah swt, Buku Pengembangan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar (*Teori dan Praktik*) telah dapat diselesaikan. Sejak proses penulisan Draft hingga rampungya buku ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing, mendiskusikan dan memfasilitasi penulis, agar tetap bersemangat dalam menyelesaikan buku ini.

Bagi penulis, menulis sebuah buku ini, merupakan sebuah kesempatan untuk mengasah dan mempertajam kemampuan penulis, sekaligus dalam rangka meningkatkan profesionalitas sebagai seorang Dosen yang dituntut untuk terus bergulat dengan nuansa akademis.

Buku ini penulis persembahkan untuk keluarga kecil penulis terutama isteri tercinta, *Alfa Khasanah*, yang mendampingi perjalanan akademik dan kehidupan pribadi penuh kesabaran, keikhlasan dan kegembiraan. Seringkali harus ditinggal pergi bersama si buah hati *Balqis Shelma Ripai* dan *Hanna Nawal Fathina*, Syarifah Malka Maryam juga Si kembar Habib Muhammad Al-Fatih dan Habibah Haura Arifah, mereka adalah lautan kegembiraan dan pantai kebahagiaan dalam perjalanan bersama pencarian ilmu dan penyusunan generasi yang lebih baik di masa mendatang.

Dengan Ketulusan hati guna ikut memajukan dunia ilmu pengetahuan, penulis memohon kepada pakar, teman sejawat, masyarakat, dan pembaca umum untuk dapat memberi kritik, diagnosa, dan resep yang membangun.

**PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR**

@2018

Penulis :

Dr. Ahmad Rifai, M.Pd

ISBN : 978-602-53002-1-9

Layout Desain :

Riyanto

Diterbitkan oleh :

CV. AAKSARASATU

email : aaksarasatu@gmail.com

081313012476

Percetakan :

Perc. Pangger

Cetakan Pertama, November 2018

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

@2018

Penulis :
Dr. Ahmad Rifai, M.Pd

ISBN : 978-602-53002-1-9

Layout Desain :
Riyanto

Diterbitkan oleh :
CV. AAKSARASATU
email : aaksarasatu@gmail.com
081313012476

Percetakan :
Perc. Pangger

Cetakan Pertama, November 2018
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Semua kritik dan saran dapat disampaikan secara langsung telepon 081324409898 dan email; ahmadripai.snj@gmail.
1. Semoga nasehat yang diberikan menjadi rujukan penulis am membersihkan diri dan membekali hati penulis agar auhkan dari penyakit kesombongan intelektual.

Cirebon, Oktober 2018.

AHMAD RIPAI



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v

BAB I. MEMAHAMI MEDIA DALAM PROSES PEMBELAJARAN

A. Pembelajaran Sebagai Proses Komunikasi	1
B. Proses Penuangan Pesan dan Hambatan Dalam Komunikasi	2
1. Proses Penuangan Pesan	2
2. Hambatan Proses Komunikasi Dalam Pembelajaran	2
3. Mengatasi Hambatan Proses Komunikasi Dalam Pembelajaran	3
C. Pengertian Media Pembelajaran	3
D. Posisi Media dalam Pembelajaran	5
E. Fungsi Media Pembelajaran	7

BAB II. BELAJAR, PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN KONSEPSI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Belajar dan Pembelajaran	11
1. Pengertian Belajar	11
2. Pengertian Pembelajaran	12
3. Guru dan Media Pembelajaran	13
B. Perkembangan Konsepsi Media Pembelajaran	16

B III. PERANGKAT, KLASIFIKASI DAN KARAKTERISTIK

DIA PEMBELAJARAN

Perangkat Media Pembelajaran	19
Klasifikasi Media Pembelajaran	20
Karakteristik Media Pembelajaran	22
1. Media Yang Tidak Diproyeksikan	23
a. Media Realia	23
b. Media Model	24
c. Media Grafis	24
2. Media Yang Tidak Diproyeksikan	28
a. Transparansi (OHP)	28
b. Film Bingkai/Slide	28
c. Media Audio	30
d. Media Video	31

AB IV. MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Pengertian Multimedia	35
Komponen Multimedia	36
1. Teks	36
2. Grafiks	36
3. Image	37
4. Animasi	37
5. Suara	37
6. Interactive link	37
Penggunaan Multimedia	38
1. Presentasi Bisnis	38
2. Informasi Internal	38
3. Iklan	38
4. Pelatihan dan Pendidikan	39
5. Film	39
6. Game	39
7. Virtual Reality	40
D. Penggunaan Multimedia	40

E. Karakteristik Multimedia	41
F. Format Multimedia Pembelajaran	41
1. Tutorial	42
2. Drill and Practice	42
3. Simulasi	42
4. Percobaan atau eksperimen	43
5. Permainan	43

BAB V. PEGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

A. Teori Belajar dan Media Pembelajaran	45
B. Landasan Konseptual Penggunaan Media Pembelajaran	47
1. Landasan Filosofis	47
2. Landasan Psikologis	47
3. Landasan Teknologis	48
4. Landasan Empiris	49

BAB VI. PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media	51
1. Alasan Teoretis Pemilihan Media	51
2. Alasan Praktis Pemilihan Media	52
B. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media	53
C. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemilihan Media	53
D. Kriteria Pemilihan Media	54
E. Kriteria Khusus Pemilihan Media	55
1. Acces	55
2. Cost	55
3. Technology	55
4. Interactivity	56
5. Organization	56
6. Novelty	56
F. Prosedur Pemilihan Media	56

AB VII. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Pengertian Pengembangan	59
1. Jenis-Jenis Model Pengembangan	61
a. Model Kemp	61
b. Model ASSURE	63
c. Model ADDIE	65
d. Model Alessi and Trollip	68
e. Model Borg and Gall	68
f. Model Dick and Carey	69
2. Langkah Persiapan Pengembangan Media	72
Konsep Model Pengembangan Media	73
1. Tahap Mengidentifikasi	74
2. Tahap mengembangkan	74
3. Tahap Evaluasi dan Revisi	75

AB VIII. EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

Pendahuluan	77
1. Tujuan Evaluasi Media Pembelajaran	77
2. Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran	78
1. Tes Formatif	78
2. Aspek yang di evaluasi dalam Tes Formatif	80
a. Subject matter	80
b. Auxiliary Information	82
c. Affective considration	82
d. Interface	82
e. Navigation	83
f. Paedagogy	83
g. Invisible Feature	85
h. Robustnes	85
i. Supplementary Material	85
3. Evaluasi Sumatif	88

EAB IX. SUMBER BELAJAR DAN PUSAT SUMBER BELAJAR

A. Pengertian Sumber Belajar	91
1. Pengertian Sumber Belajar	91
2. Ciri-ciri Sumber Belajar	93
3. Klasifikasi Sumber Belajar	94
4. Fungsi dan peranan Sumber Belajar	95
5. Jenis-Jenis Sumber Belajar	96
B. Pusat Sumber Belajar	98
1. Pengertian Pusat Sumber Belajar	98
2. Tujuan dan Fungsi Pusat Sumber Belajar	100
3. Peranan Pusat Sumber Belajar	101
4. Prinsip-prinsip Pengelolaan Pusat Sumber Belajar	102
5. Prinsip Pengelolaan Pengembangan intruksional	104
6. Prinsip Pengelolaan Produksi	104
7. Manajemen Pusat Sumber Belajar	104
a. Perencanaan	104
b. Organisasi	106
c. Pola Terpusat	107
d. Pola Hybrid	108
C. Pengembangan Perpustakaan Sebagai Pusat Sumber Belajar	108

BAB X. TEKNIK PEMBUATAN MEDIA PRESENTASI UNTUK PEMBELAJARAN

A. Pengertian Media Presentasi	113
B. Program Aplikasi untuk membuat Media Presentasi	114
C. Prinsip-Prinsip Pengembangan Media Presentasi Untuk Pembelajaran	104
D. Teknik Penulisan Naskah pada Media Presentasi	115
E. Teknik Pembuatan Media Presentasi Power Point	116
F. Langkah-langkah Membuat Media Presentasi Power Point	117

Membuka Program.....	117
Mulai menulis.....	118
Memberi warna dan Teks.....	119
Memberi Background pada Tampilan Slide	120
Membuat Background pada Slide Master	121
Membuat Animasi Teks	123
Memberi Background pada Tampilan Slide	124
Memasukkan gambar dengan Teknik Insert	125
Memasukkan Video dengan Teknik Insert	126
Membuat Hyperlink pada Media Presentasi	126
Mengevaluasi Program Media Presentasi	128

FTAR PUSTAKA	129
WAYAT HIDUP PENULIS	133



BAB I

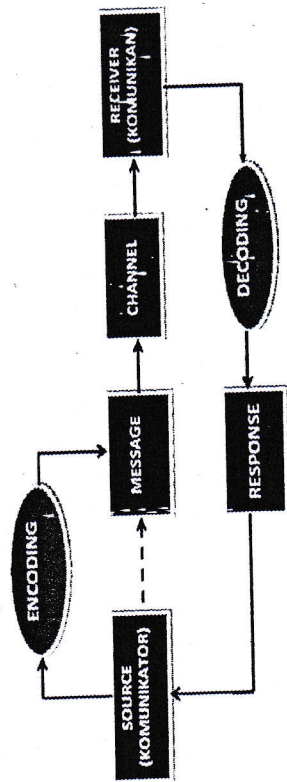
MENAHAMI MEDIA DALAM PROSES PEMBELAJARAN

A. PEMBELAJARAN SEBAGAI PROSES KOMUNIKASI

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan (isi atau materi ajar) dari sumber pesan (*sender*) melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan (*receiver*). Penyampaian pesan ini bisa dilakukan melalui simbol-simbol komunikasi berupa simbol-simbol verbal dan non-verbal atau visual, yang selanjutnya ditafsirkan oleh penerima pesan (Criticos, 1996). Adakalanya proses penafsiran tersebut berhasil dan terkadang mengalami kegagalan. Kegagalan ini bisa saja disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya adanya *hambatan psikologis* (yang menyangkut minat, sikap, kepercayaan, inteligensi, dan pengetahuan), *hambatan fisik* berupa kelelahan, keterbatasan daya alat indera, dan kondisi kesehatan penerima pesan. Faktor lain yang juga berpengaruh adalah *hambatan kultural* (berupa perbedaan adat istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan dan nilai-nilai panutan), dan *hambatan lingkungan* yaitu hambatan yang ditimbulkan oleh situasi dan kondisi keadaan sekitar (Sadiman, dkk., 1990).

Untuk mengatasi kemungkinan hambatan-hambatan yang terjadi selama proses penafsiran dan agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, maka sedapat mungkin dalam penyampaian pesan (isi/materi ajar) dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Diharapkan dengan pemanfaatan sumber belajar berupa media pembelajaran, proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih efektif (Gagne, 1985) dan efisien.

Menurut Kemp (1975:15), proses komunikasi dapat di
iskan dalam gambar berikut:



Gambar 1: PROSES KOMUNIKASI

PROSES PENUANGAN PESAN DAN HAMBATAN DALAM KOMUNIKASI

1. Proses penuangan pesan

Aktivitas yang dilakukan dalam penuangan pesan berupa materi pelajaran, adalah:

- a. mengenal pasti sumber-sumber pengetahuan yang akan disampaikan/dituangkan
- b. mempertimbangkan kelemahan dan kekuatan sumber (accurate)
- c. pesan dapat dituangkan dengan simbol-simbol komunikasi (verbal, non-verbal, visual, dan audio-visual)

Dalam proses penafsiran pesan, adakalanya berhasil dan tidak berhasil. Keberhasilan penafsiran terjadi karena kemampuan, keseriusan, kecepatan memahami pesan yang dilihat, didengar, dan diamati. Sedangkan kegagalan penafsiran pesan dapat disebabkan oleh kurangnya kemampuan, kurangnya keseriusan dalam menerima dan memahami pesan yang dilihat, didengar, dan diamati.

2. Hambatan proses komunikasi dalam pembelajaran

Hambatan yang terjadi dalam proses komunikasi dapat berasal dari dalam (internal) maupun dari luar (eksternal).

- a. Hambatan internal, berasal dari diri siswa atau pembelajar itu sendiri. Dapat berupa hambatan psikologis (minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, pengetahuan, dll) dan hambatan fisik (kelelahan, sakit, keterbatasan daya indera, dan cacat tubuh).

- b. Hambatan eksternal, berasal dari lingkungan pembelajaran. Dapat berupa hambatan kultural (adat-istiadat, kepercayaan, norma sosial, dan nilai-nilai panutan) dan hambatan lingkungan (suasana yang panas, bising, dan berjubel).

3. Mengatasi hambatan komunikasi dalam pembelajaran

Secara umum, hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran di kelas dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah proses belajar sehingga proses belajar dapat berjalan efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat, pengajar dapat mengatasi sikap pasif pembelajar. Maka fungsi media pembelajaran secara umum dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.
- c. Mengatasi sikap pasif peserta didik.
- d. Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi belajar yang sama.

C. PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN

Media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar' (Arsyad, 2002; Sadiman, dkk., 1990). Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*). Sedangkan menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002), bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media. Pengertian ini sejalan dengan batasan yang disampaikan oleh Gagne (1985), yang menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Banyak batasan tentang media, Association of Education Communication Technology (AECT) memberikan pengertian media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dalam hal iniandung pengertian sebagai *medium* (Gagne, *et al.*, 1988) dan *mediator*, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara pihak utama dalam proses belajar -siswa dan isi pelajaran. agai mediator, dapat pula mencerminkan suatu pengertian wa dalam setiap sistem pengajaran, mulai dari guru sampai ada peralatan yang paling canggih dapat disebut sebagai ia. Heinich, *et al.*, (1993) memberikan istilah *medium*, yang miliki pengertian yang sejalan dengan batasan di atas yaitu agai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan erima.

Dalam dunia pendidikan, sering kali istilah alat bantu atau dia komunikasi digunakan secara bergantian atau sebagai pengganti istilah media pendidikan (pembelajaran). Seperti yangemukakan oleh Hamalik (1994) bahwa dengan penggunaan alat bantu berupa media komunikasi, hubungan komunikasi an dapat berjalan dengan lancar dan dengan hasil yang ksimal. Batasan media seperti ini juga dikemukakan oleh iser dan Gagne (dalam Criticos, 1996; Gagne, *et al.*, 1988), ng secara implisit menyatakan bahwa media adalah segala it fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi ngajaran. Dalam pengertian ini, buku/modul, tape recorder, set, video recorder, camera video, televisi, radio, film, slide, foto, mbar, dan komputer adalah merupakan media pembelajaran. menurut National Education Association -NEA (dalam Sadiman, k., 1990), media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik yang cetak maupun audio visual beserta peralatannya.

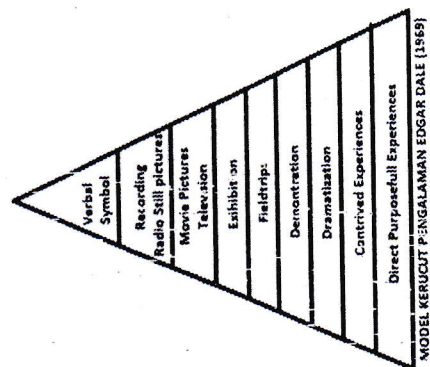
Berdasarkan batasan-batasan mengenai media perti tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa edia pembelajaran adalah segala sesuatu yang enyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan ituk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke elajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang kiran, perasaan, perhatian dan minat pebelajar sedemikian ipa sehingga proses belajar (di dalam/di luar kelas) menjadi bih efektif.

D. POSISI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

Bruner (1966) mengungkapkan ada tiga tingkatan utama modus belajar, seperti : *enactive* (pengalaman langsung), *iconic* (pengalaman piktorial atau gambar), dan *symbolic* (pengalaman abstrak). Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan serta perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena adanya interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dialami sebelumnya melalui proses belajar. Sebagai ilustrasi misalnya, belajar untuk memahami apa dan bagaimana mencangkok. Dalam tingkatan pengalaman langsung, untuk memperoleh pemahaman pebelajar secara langsung mengerjakan atau membuat cangkokan. Pada tingkatan kedua, *iconic*, pemahaman tentang mencangkok dipelajari melalui gambar, foto, film atau rekaman video. Selanjutnya pada tingkatan pengalaman abstrak, siswa memahaminya lewat membaca atau mendengar dan mencocokkannya dengan pengalaman melihat orang mencangkok atau dengan pengalamannya sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam proses belajar mengajar sebaiknya diusahakan agar terjadi variasi aktivitas yang melibatkan semua alat indera pebelajar. Semakin banyak alat indera yang terlibat untuk menerima dan mengolah informasi (isi pelajaran), semakin besar kemungkinan isi pelajaran tersebut dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan pebelajar. Jadi agar pesan-pesan dalam materi yang disajikan dapat diterima dengan mudah (atau pembelajaran berhasil dengan baik), maka pengajar harus berupaya menampilkan stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera pebelajar. Pengertian stimulus dalam hal ini adalah suatu "perantara" yang menjembatani antara penerima pesan (pebelajar) dan sumber pesan (pengajar) agar terjadi komunikasi yang efektif.

Media pembelajaran merupakan suatu perantara seperti apa yang dimaksud pada pernyataan di atas. Dalam kondisi ini, media yang digunakan memiliki posisi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yaitu alat bantu mengajar bagi guru (*teaching aids*). Misalnya alat-alat grafis, photografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale
(Adaptasi dari: Heinich, *et al.*, 2002)

E. FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

Efektivitas proses belajar mengajar (pembelajaran) sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, di mana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan. Dalam arti bahwa harus ada kesesuaian di antara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Walaupun ada hal-hal lain yang juga perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti: konteks pembelajaran, karakteristik pebelajar, dan tugas atau respon yang diharapkan dari pebelajar (Arsyad, 2002). Sedangkan menurut Criticos (1996), tujuan pembelajaran, hasil belajar, isi materi ajar, rangkaian dan strategi pembelajaran adalah kriteria untuk seleksi dan produksi media. Dengan demikian, penataan pembelajaran (iklim, kondisi, dan lingkungan belajar) yang dilakukan oleh seorang pengajar dipengaruhi oleh peran media yang digunakan.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa (Hamalik, 1986). Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu.

isi belajar siswa. Sehingga alat bantu yang banyak dan digunakan adalah alat bantu visual, seperti gambar, objek tertentu, dan alat-alat visual lainnya. Oleh karena gap sebagai alat bantu, guru atau orang yang membuatnya, ia tersebut kurang memperhatikan aspek disainnya, pengembangan pembelajarannya, dan evaluasinya. Dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang, misalnya teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini, media belajar memiliki posisi sentral dalam proses belajar dan belajar semata-mata sebagai alat bantu. Media pembelajaran memainkan peran yang cukup penting untuk mewujudkan belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam posisi ini, penggunaan media pembelajaran dikaitkan dengan apa saja yang dapat dilakukan oleh media, yang mungkin mampu dilakukan oleh guru (atau guru melakukannya yang efisien). Dengan kehadiran media pembelajaran maka isi guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, pi sebagai fasilitator. Bahkan pada saat ini media telah kini memiliki posisi sebagai sumber belajar yang menyangkut eluruhan lingkungan di sekitar pebelajar.

Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret) berdasarkan kenyataan yang ada di lingkungan hidupnya, kemudian melalui benda-benda tiruan, dan akhirnya sampai kepada lambang-lambang verbal (abstrak). tuk kondisi seperti inilah kehadiran media pembelajaran igat bermanfaat. Dalam posisinya yang sedemikian rupa, dia akan dapat merangsang keterlibatan beberapa alat era. Di samping itu, memberikan solusi untuk memecahkan soal berdasarkan tingkat keabstrakan pengalaman yang adapi pebelajar. Kenyataan ini didukung oleh Edgar Dale, yaitu ggunaan media yang dikemukakan oleh Edgar Dale, yaitu ri Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*). Teori merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan agalaman yang dikemukakan oleh Bruner, seperti Gambar 1 bawah.

hadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/formasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran ta, dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Sadiman, dkk (1990) menyampaikan fungsi media media pendidikan) secara umum, adalah sebagai berikut: (i) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual; (ii) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dsb., peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film bingkai; (iii) meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi kap pasif siswa; dan (iv) memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Fungsi media, khususnya media visual juga dikemukakan oleh Levie dan Lentz, seperti yang dikutip oleh Arsyad (2002) bahwa media tersebut memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Dalam fungsi atensi, media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Fungsi afektif dari media visual dapat diamati dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks bergambar. Dalam hal ini gambar atau simbol visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Berdasarkan temuan-temuan penelitian mengungkapkan bahwa fungsi kognitif media visual melalui gambar atau lambang visual dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan/informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang visual tersebut. Fungsi kompensatoris media pembelajaran adalah memberikan konteks kepada siswa yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks. Dengan kata lain bahwa media pembelajaran ini berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks (disampaikan secara verbal).

Dengan menggunakan istilah media pengajaran, Sudjana dan Rivai (1992) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (i) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (ii) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (iii) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (iv) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Berdasarkan atas beberapa fungsi media pembelajaran yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Terhadap pemahaman isi pelajaran, secara nalar dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Pembelajaran yang belajar lewat *mendengarkan* saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya "ingatan" bertahan, dibandingkan dengan pembelajaran yang belajar lewat *melihat* atau sekaligus *mendengarkan* dan *melihat*. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa pembelajaran ke dalam suasana rasa senang dan gembira, di mana ada keterlibatan emosional dan mental. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat mereka belajar dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup, yang nantinya bermuara kepada peningkatan pemahaman pembelajaran terhadap materi ajar.



BAB II

BELAJAR, PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN KONSEPSI MEDIA PEMBELAJARAN

A. BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang baru ketika seseorang berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Lingkungan belajar diarahkan oleh guru dan mencakup fasilitas fisik, suasana akademik dan emosional, serta teknologi pengajaran (Smaldino, Lowther, dan Russel, 2008:10). Menurut Gagne, (1997: 3) belajar merupakan suatu perubahan dari kemampuan manusia yang berlangsung selama satu masa waktu tertentu atau lebih, yang tidak semata-mata disebabkan oleh proses pertumbuhan.

Menurut Miarso, (1984:107) belajar adalah suatu proses yang kompleks, tiap orang mempunyai ciri yang unik untuk belajar, hal ini terutama disebabkan oleh efisiensi mekanisme penerimaannya dan kemampuan tanggapannya. Seorang yang normal akan dapat memperoleh pengertian dengan cara mengolah rangsangan dari luar yang ditanggapi dengan inderanya, baik indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa maupun peraba. Semakin baik tanggapan seseorang tentang suatu obyek, orang, peristiwa atau hubungan, semakin baik pula hal tersebut dapat dimengerti dan diingat.

Definisi belajar juga diungkapkan Snelbecker dalam Miarso (1984:12), berdasarkan perspektif behavioristik,



BAB II

BELAJAR, PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN KONSEPSI MEDIA PEMBELAJARAN

A. BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang baru ketika seseorang berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Lingkungan belajar diarahkan oleh guru dan mencakup fasilitas fisik, suasana akademik dan emosional, serta teknologi pengajaran (Smaldino, Lowther, dan Russel, 2008:10). Menurut Gagne, (1997: 3) belajar merupakan suatu perubahan dari kemampuan manusia yang berlangsung selama satu masa waktu tertentu atau lebih, yang tidak semata-mata disebabkan oleh proses pertumbuhan.

Menurut Miarso, (1984:107) belajar adalah suatu proses yang kompleks, tiap orang mempunyai ciri yang unik untuk belajar, hal ini terutama disebabkan oleh efisiensi mekanisme penerimaanya dan kemampuan tanggapannya. Seorang yang normal akan dapat memperoleh pengertian dengan cara mengolah rangsangan dari luar yang ditanggapi dengan inderanya, baik indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa maupun peraba. Semakin baik tanggapan seseorang tentang suatu obyek, orang, peristiwa atau hubungan, semakin baik pula hal tersebut dapat dimengerti dan diingat.

Definisi belajar juga diungkapkan Snelbecker dalam Miarso (1984:12), berdasarkan perspektif behavioristik,

belajar merupakan suatu proses dimana sebuah aktivitas dibentuk atau diubah melalui reaksi terhadap situasi yang dihadapi, dimana karakteristik perubahan bukan disebabkan oleh kecenderungan respon alami, kematangan atau perubahan sementara oleh sesuatu hal, misalnya obat-obatan. Selanjutnya *Eggen dan Kauchak* (1997: 202), mendefinisikan belajar dalam perspektif kognitif, yaitu belajar merupakan perubahan struktur mental individu yang memberikan kapasitas untuk menunjukkan perubahan perilaku.

Kimble dalam *Hergenhahn dan Matthew Olson* (2008:2) mendefinisikan belajar sebagai perubahan yang relatif permanen didalam potensi behavioral (*behavioral potentiality*) yang terjadi akibat dari praktik yang diperkuat (*reinforced practice*). Lebih lanjut Skinner menjelaskan belajar akan berlangsung sangat efektif apabila : (1) informasi yang akan dipelajari disajikan secara bertahap; (2) pembelajaran segera dikasih umpan balik (*feedback*) mengenai akurasi pembelajaran mereka; dan (3) pembelajar mampu belajar dengan caranya sendiri (*Hergenhahn dan Matthew Olson*, 2008:127-128).

Berdasarkan uraian di atas mengenai definisi belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan pada diri seseorang untuk menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya maupun bagi orang lain. Dengan demikian belajar merupakan upaya seseorang untuk mendapatkan pengalaman dan latihan dalam kurun waktu tertentu serta kondisi tertentu, sehingga didapat pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, dan sikap yang baru

2. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran berasal dari bahasa Inggris "*instruction*" yang diartikan sebagai usaha yang bertujuan membantu orang belajar. Pembelajaran adalah suatu usaha mengelola lingkungan dengan sengaja, agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu (*Miarso*, 1984:453). Usaha tersebut dapat dilaksanakan oleh seseorang atau sekelompok orang yang memiliki kemampuan dalam merancang dan atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan. Pembelajaran dapat pula

dikatakan sebagai usaha yang dilakukan oleh pendidik atau orang dewasa untuk membuat pembelajar dapat belajar dan mencapai hasil maksimal.

Menurut *Reigeluth* (1983:7), pembelajaran merupakan salah satu sub sistem dari sistem pendidikan, di samping kurikulum, konseling, administrasi, dan evaluasi. *Smith dan Ragan* (1993:4), berpendapat bahwa pembelajaran adalah desain dan pengembangan dalam penyajian informasi dan aktivitas-aktivitas yang diarahkan pada hasil belajar tertentu. Sedangkan menurut *Gagne dan Briggs* (1979:152:157), pembelajaran terdiri dari sekumpulan peristiwa-peristiwa yang mempengaruhi siswa sedemikian sehingga terjadi proses pembelajaran. Peristiwa-peristiwa tersebut dikatakan sebagai peristiwa-peristiwa pembelajaran, yang meliputi: memusatkan perhatian siswa, memberitahu siswa mengenai tujuan pembelajaran, mempresentasikan stimulus materi, mempersiapkan bimbingan belajar, memperlihatkan kemampuan yang dipelajari, menilai hasil belajar, memperdalam pemahaman dan hasil kemampuan yang sudah dipelajari.

Berdasarkan definisi-definisi pembelajaran yang dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan mengorganisasikan materi dan bagaimana pengelolaan atau strategi dalam penyampaian materi.

3. Guru Dan Media Pembelajaran

Peran guru adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi siswa agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang, melainkan juga sumber-sumber belajar yang lain. Bukan hanya sumber belajar yang sengaja dirancang untuk keperluan belajar, melainkan juga sumber belajar yang telah tersedia. Semua sumber belajar itu dapat kita temukan, kita pilih dan kita memanfaatkan sebagai sumber belajar bagi siswa kita.

Wujud interaksi antara siswa dengan sumber belajar dapat bermacam-macam. Cara belajar dengan mendengarkan ceramah dari guru memang merupakan salah satu wujud interaksi tersebut. Namun belajar hanya

dengan mendengarkan saja, patut diragukan efektivitasnya. Belajar hanya akan efektif jika si belajar diberikan banyak kesempatan untuk melakukan sesuatu, melalui multi-metode dan multi-media. Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, siswa akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa. Barang kali perlu direnungkan kembali ungkapan populer yang mengatakan : Saya mendengar saya lupa, Saya melihat saya ingat, Saya berbuat maka saya bisa.

Kalau kita amati lebih cermat lagi, pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu guru dalam kegiatan mengajar (*teaching aids*). Alat bantu mengajar yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis atau benda nyata lain. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar.

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. AECT misalnya, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan itu, Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar. Bagaimana hubungan media pembelajaran dengan media pendidikan ?

Media pendidikan, tentu saja media yang digunakan dalam proses dan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada hakekatnya media pendidikan juga merupakan media

komunikasi, karena proses pendidikan juga merupakan proses komunikasi. Apabila kita bandingkan dengan media pembelajaran, maka media pendidikan sifatnya lebih umum, sebagaimana pengertian pendidikan itu sendiri. Sedangkan media pembelajaran sifatnya lebih menghusus, maksudnya media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus. Tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, tetapi setiap media pembelajaran pasti termasuk media pendidikan.

Apa pula bedanya dengan alat peraga, alat bantu guru (*teaching aids*), alat bantu audio visual (AVA), atau alat bantu belajar yang selama ini sering juga kita dengar? Pada dasarnya, semua istilah itu dapat kita masukkan dalam konsep media, karena konsep media merupakan perkembangan lebih lanjut dari konsep-konsep tersebut.

Alat peraga adalah alat (benda) yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/ konkrit. Alat bantu adalah alat (benda) yang digunakan oleh guru untuk mempermudah tugas dalam mengajar. Audio-Visual Aids (AVA) mempunyai pengertian dan tujuan yang sama hanya saja penekanannya pada peralatan audio dan visual. Sedangkan alat bantu belajar penekanannya pada fihak yang belajar (pembelajar). Semua istilah tersebut, dapat kita rangkum dalam satu istilah umum yaitu media pembelajaran.

Satu konsep lain yang sangat berkaitan dengan media pembelajaran adalah istilah sumber belajar. Bagaimana kaitan antara media belajar dengan sumber belajar? Sebagaimana telah dibahas di muka, sumber belajar memiliki cakupan yang lebih luas daripada media belajar. Sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan latar/lingkungan. Apa yang dinamakan media sebenarnya adalah bahan dan alat belajar tersebut. Bahan sering disebut perangkat lunak *software*, sedangkan alat juga disebut sebagai perangkat keras *hardware*. Transparansi, program kaset audio dan program video adalah beberapa contoh bahan belajar. Bahan belajar tersebut hanya bisa disajikan jika ada alat, misalnya berupa OHP, Radio kaset dan Video player. Jadi salah satu atau kombinasi perangkat

lunak (bahan) dan perangkat keras (alat) bersama-sama dinamakan media. Dengan demikian, jelaslah bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar.

Dengan demikian, kalau saat ini kita mendengar kata media, hendaklah kata tersebut diartikan dalam pengertian yang terakhir, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu, bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa.

B. PERKEMBANGAN KONSEPSI MEDIA PEMBELAJARAN

Pada awal sejarah pendidikan, guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar itu kemudian bertambah dengan adanya buku. Pada masa itu kita mengenal tokoh bernama *Johan Amos Comenius* yang tercatat sebagai orang pertama yang menulis buku bergambar yang ditujukan untuk anak sekolah. Buku tersebut berjudul *Orbis Sensualium Pictus (Dunia Tergambar)* yang diterbitkan pertama kali pada tahun 1657. Penulisan buku itu dilandasi oleh suatu konsep dasar bahwa tak ada sesuatu dalam akal pikiran manusia, tanpa terlebih dahulu melalui penginderaan. Dari sinilah para pendidik mulai menyadari perlunya sarana belajar yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi siswa melalui semua indera, terutama indera pandang-dengar.

Kalau kita amati lebih cermat lagi, pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu guru dalam kegiatan mengajar (*teaching aids*). Alat bantu mengajar yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis atau benda nyata lain. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar.

Sekitar pertengahan abad 20 usaha pemanfaatan alat visual mulai dilengkapi dengan peralatan audio, maka lahirlah peralatan audio visual pembelajaran. Usaha-usaha untuk membuat pelajaran abstrak menjadi lebih konkrit terus dilakukan. Dalam usaha itu, Edgar Dale membuat klasifikasi

Tingkatan pengalaman belajar dari yang paling konkrit sampai yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama "Kerucut Pengalaman" (*Cone of Experience*) dari Edgar Dale. Ketika itu, para pendidik sangat terikat dengan kerucut pengalaman itu, sehingga pendapat Dale tersebut banyak dianut dalam pemilihan jenis media yang paling sesuai untuk memberikan pengalaman belajar tertentu pada siswa.

Pada akhir tahun 1950, teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat audio visual. Dalam pandangan teori komunikasi, alat audio visual berfungsi sebagai alat penyalur pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Begitupun dalam dunia pendidikan, alat audio visual bukan hanya dipandang sebagai alat bantu guru saja, melainkan juga berfungsi sebagai penyalur pesan belajar. Sayangnya, waktu itu faktor siswa, yang merupakan komponen utama dalam pembelajaran, belum mendapat perhatian khusus.

Baru pada tahun 1960-an, para ahli mulai memperhatikan siswa sebagai komponen utama dalam kegiatan pembelajaran. Pada saat itu teori Behaviorisme BF. Skinner mulai mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Teori ini telah mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkah laku siswa sebagai hasil proses pembelajaran. Produk media pembelajaran yang terkenal sebagai hasil terod ini adalah diciptakannya *teaching machine* (mesin pengajaran) dan *Programmed Instruction* (pembelajaran terprogram).

Pada tahun 1965-70, pendekatan sistem (*system approach*) mulai menampakkan pengaruhnya dalam dunia pendidikan dan pengajaran. Pendekatan sistem ini mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Media, yang tidak lagi hanya dipandang sebagai alat bantu guru, melainkan telah diberi wewenang untuk membawa pesan belajar, hendaklah merupakan bagian integral dari kegiatan belajar mengajar.

Dengan demikian, kalau saat ini kita mendengar kata media, hendaklah kata tersebut diartikan dalam pengertiannya yang terakhir, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu, bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain

dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru.

Peranan media yang semakin meningkat ini sering menimbulkan kekhawatiran bagi guru. Namun sebenarnya hal itu tak perlu terjadi, seandainya kita menyadari betapa masih banyak dan beratnya peran guru yang lain. Memberikan perhatian dan bimbingan secara individual kepada siswa, merupakan tugas penting guru yang terkadang kurang mendapat perhatian. Hal ini mungkin karena waktu yang ada telah banyak tersita untuk tugas menyajikan materi pelajaran. Kondisi semacam ini akan terus terjadi selama guru masih menganggap bahwa dirinya merupakan sumber belajar utama (apalagi satu-satunya sumber) bagi siswa. Padahal, jika guru bisa memanfaatkan berbagai media belajar secara baik, maka guru dapat berbagi peran dengan media.

Percayakanlah sebagian peran kita kepada media pembelajaran. Dengan begitu, peran guru akan lebih mengarah sebagai manajer pembelajaran. Tanggungjawab utama manajer pembelajaran adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa agar siswa dapat belajar. Proses kegiatan akan terjadi jika siswa dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar. Untuk itu guru bisa lebih banyak menggunakan waktunya untuk menjalankan fungsinya sebagai penasehat, pembimbing, motivator dan fasilitator dalam kegiatan belajar.



BAB III

PERANGKAT, KLASIFIKASI DAN KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN

A. PERANGKAT MEDIA PEMBELAJARAN

Yang termasuk perangkat media adalah: *material, equipment, hardware*, dan *software*. Istilah *material* berkaitan erat dengan istilah *equipment* dan istilah *hardware* berhubungan dengan istilah *software*. *Material* (bahan media) adalah sesuatu yang dapat dipakai untuk menyimpan pesan yang akan disampaikan kepada audiens dengan menggunakan peralatan tertentu atau wujud bendanya sendiri, seperti transparansi untuk perangkat overhead, film, filmstrip, dan film slide, gambar, grafik, dan bahan cetak. Sedangkan *equipment* (peralatan) ialah sesuatu yang dipakai untuk memindahkan atau menyampaikan sesuatu yang disimpan oleh material kepada audiens, misalnya proyektor film slide, video tape recorder, papan tempel, papan flanel, dan sebagainya.

Istilah *hardware* dan *software* tidak hanya dipakai dalam dunia komputer, tetapi juga untuk semua jenis media pembelajaran. Contoh, isi pesan yang disimpan dalam transparansi OHP, kaset audio, kaset video, film slide. *Software* adalah isi pesan yang disimpan dalam material, sedangkan *hardware* adalah peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang telah dituangkan ke dalam material untuk dikirim kepada audiens. Contoh, proyektor overhead, proyektor film, video tape recorder, proyektor slide, proyektor filmstrip.



BAB V

PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

A. TEORI BELAJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Teori belajar behavioristik, meyakini belajar merupakan transmisi pengetahuan dari *expert* ke *novice*. Berdasarkan teori ini, peran guru adalah menyediakan dan menuangkan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Guru mempersepsi diri berhasil dalam pekerjaannya apabila dia dapat menuangkan pengetahuan sebanyak-banyaknya ke kepala siswa dan siswa dipersepsi berhasil apabila mereka tunduk menerima pengetahuan yang dituangkan guru kepada mereka. Pola pendidikan yang berorientasi pada persepsi semacam itu adalah bersifat indoktrinasi, sehingga akan berdampak pada penjinakan kognitif para siswa, menghalangi perkembangan kreativitas siswa, dan mengurangi peluang siswa untuk mencapai *higher order thinking*.

Dekade sekarang ini, konsep belajar didekati menurut paradigma teori belajar konstruktivisme. Menurut teori konstruktivistik, belajar merupakan hasil konstruksi sendiri (*pembelajar*) sebagai hasil interaksinya dengan lingkungan belajar. Pengkonstruksian pemahaman dalam *moment* belajar dapat melalui proses asimilasi atau akomodasi. Secara hakiki, asimilasi dan akomodasi terjadi sebagai usaha pembelajaran untuk menyempurnakan atau merubah pengetahuan yang telah ada di benaknya (Heinich, *et.al.*, 2002).

Pengetahuan yang telah dimiliki oleh pembelajar sering pula diistilahkan sebagai prakonsepsi. Proses asimilasi terjadi apabila terdapat kesesuaian antara pengalaman baru dengan prakonsepsi

yang dimiliki pembelajaran. Sedangkan proses akomodasi adalah suatu proses adaptasi, evolusi, atau perubahan yang terjadi sebagai akibat pengalaman baru pembelajaran yang tidak sesuai dengan praconsepsinya.

Tinjauan psikologi kognitif, psikologi sosial, dan teori sains sepakat menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan (Dole & Sinatra, 1998). Siswa sendiri yang melakukan perubahan tentang pengetahuannya. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing. Jadi guru hanya dapat membantu proses perubahan pengetahuan di kepala siswa melalui perannya menyiapkan *scaffolding* dan *guiding*, sehingga siswa dapat mencapai tingkatan pemahaman yang lebih sempurna dibandingkan dengan pengetahuan sebelumnya. Guru menyiapkan tanggapan yang efektif, tetapi siswa sendiri yang memanjat melalui tangga tersebut untuk mencapai pemahaman yang lebih dalam.

Berdasarkan paradigma konstruktivisme tentang belajar tersebut, maka prinsip *media mediated instruction* menempati posisi cukup strategis dalam rangka mewujudkan *moment* belajar secara optimal. *Moment* belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal juga merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat (Heinich *et.al.*, 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim *et.al.*, 2001).

Dalam era perkembangan Iptek yang begitu pesat seperti saat ini, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa (Ibrahim, *et.al.*, 2001). Konsep lingkungan meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan siswa belajar.

Dampak perkembangan Iptek terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, overhead transparansi, film, video, televisi, slide, hypertext, web, dan sebagainya. Guru profesional dituntut

mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya.

B. LANDASAN KONSEPTUAL PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Ada beberapa landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris.

1. Landasan filosofis.

Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Benarkah pendapat tersebut? Bukankah dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya? Dengan kata lain, siswa dihargai harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi.

Sebenarnya perbedaan pendapat tersebut tidak perlu muncul, yang penting bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis.

2. Landasan psikologis.

Dengan memperhatikan kompleks dan uniknyanya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Untuk maksud tersebut, perlu: (1) diadakan pemilihan media yang tepat sehingga dapat menarik

perhatian siswa serta memberikan kejelasan obyek yang diamatinya, (2) bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa.

Kajian psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan kontinum konkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat:

Pertama, Jerome Bruner, mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Menurut Bruner, hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa.

Kedua, Charles F. Haban, mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak. Ketiga, Edgar Dale, membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol.

Dalam menentukan jenjang konkrit ke abstrak antara Edgar Dale dan Bruner pada diagram jika disejajarkan ada persamaannya, namun antara keduanya sebenarnya terdapat perbedaan konsep. Dale menekankan siswa sebagai pengamat kejadian sehingga menekankan stimulus yang dapat diamati, Bruner menekankan pada proses operasi mental siswa pada saat mengamati obyek

3. Landasan teknologis.

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber belajar. Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan

masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk: kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi disain atau seleksi, dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap. Komponen-komponen ini termasuk pesan, orang, bahan, media, peralatan, teknik, dan latar.

4. Landasan empiris.

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa yang memiliki tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual.

Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri.



DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R. H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*, Alih bahasa oleh: Yusufhadi Miarso, dkk., edisi 1. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bruner, J. S. 1966. *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: Harvard University.
- Criticos, C. 1996. Media selection. Plomp, T & Ely, D. P (Eds): *International Encyclopedia of Educational Technology*, 2nd ed. UK: Cambridge University Press. pp. 182 - 185.
- Degeng, N. S. 2001. *Media Pembelajaran*. Dalam kumpulan makalah PEKERTI (Pengembangan Keterampilan Instruktur) untuk Quatum Teaching. Karya tidak diterbitkan.
- Dole, J. A. & Sinatra, G. M. 1998. Reconceptualizing change in the cognitive construction of knowledge. *Educational Psychologist*, 33(2/3), 109-128.
- Febrian, Jack. 2004. *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*, Bandung: Informatik.
- Gagne, R. M. 1985. *The Condition of Learning and Theory of Instruction*, 4th ed. New York: CBS College Publishing.
- Gagne, R. M., Briggs, L.J & Wager, W.W. 1988. *Principles of Instruction Design*, 3rd ed. New York: Saunders College Publishing.
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*, cetakan ke-7. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russel, J.D. 1993. *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*, 4th ed. New York: Macmillan Publishing Company.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. 2002.

Instructional media and technology for learning, 7th edition. New Jersey: Prentice Hall, Inc.

im, H. 1997. *Media pembelajaran: Arti, fungsi, landasan penggunaan, klasifikasi, pemilihan, karakteristik oht, opaque, filmstrip, slide, film, video, TV, dan penulisan naskah slide. Bahan sajian program pendidikan akta mengajar III-IV*. FIP-IKIP Malang.

im, H. 1999. Pemanfaatan dan pengembangan media slide pembelajaran. *Bahan ajar*. Disajikan dalam pelatihan produksi dan penggunaan media pembelajaran bagi dosen MDU Universitas Negeri Malang, 8 Februari s.d 6 Maret 1999.

im, H., Sihkabuden, Suprijanta, & Kustiawan, U. 2001. *Media pembelajaran: Bahan sajian program pendidikan akta mengajar*. FIP. UM.

p, Tjeerd & Donald P.Ely (ed), 1996. *International Encyclopedia of Educational Technology-Second Edition*, Cambridge: University Press.

man, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahadjito. 1990. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, edisi 1. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.

man, A.S. 1986. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Cv. Rajawali.

abuden. 1994. *Klasifikasi dan karakteristik media instruksional sederhana*. Malang: FIP IKIP Malang.

ana, N. & Rivai, A. 1992. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Badung.

po, Hadi. 2001. *Multimedia Basis Informasi Masa datang Indonesia*, (Materi pada Kuliah Umum Multimedia Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Persada Indonesia 'YAI' Jakarta, 5 Mei 2001)

r, Linda E. 1992. *Welcome to Multimedia, Management Information System Source*, Inc. New York.

ington, C.J. 1996. Media production: production of still media. Plomp, T., & Ely, D.P. (Eds.): *International Encyclopedia of Educational Technology*, 2nd edition. New York: Elsevier Science, Inc.

iarwo, *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*, (Jakarta: PT Mediatama Sarana Perkasa, 1989), 141-142

a Sudjana, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru: 1989), 80

Isbani, *Media Pendidikan*, (Surakarta: UNS Press, 1987), 10

Karti Soeharto, *Teknologi Pembelajaran Pendekatan Sistem, Konsep dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar dan Media*, (Surabaya: SIC, 2003), 80-8

Irving R. Merill and Harorld A Drob, *Criteria for Planning the College and University Learning Resources Center*, Washington D.C., Association for Educational Communication andTechnology, 1977

Mudhoffir, *Prinsip-prinsip Pengelolaan Pusat Sumber belajar*, (Bandung: Rosda Karya, 1992), 80-82

Smaldino, Lowther, dan Russel, *Instructional Technology and Media For Learning* (New Jersey : Pearson Education, Ltd, 2008), h. 10

Robert M. Gagne, *Condition of Learning* (New York: Holt Rinehart and Winston, 1997), h. 3

Yusufhadi Miarso dkk, *Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia* (Jakarta: Pustekom Dikbud dan CV Rajawali, 1984), h. 107

Pauli Eggen dan Don Kauchak, *Education Psychology Windows on Classroom* (USA: Prentice Hall Inc, 1997), h.202

B.R. Hergenhahn and Matthew H. Olson, *Theories Of Learning (Teori Belajar)*, alih bahasa Tri Wibowo B.S, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2008), h. 2.

Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta : Kencana Prenada Media, 2005). h. 453

Charles M. Reigeluth, *Instructional-Desin Theories and Model: An Overview their Current Status*, (London: Lawrence Erlbaum Associates Publisher, 1983), h. 7

Patricia L. Smith dan Tillman J. Ragan, *Instructional Design* (USA: Machmillan Publishing Company, 1993), h. 4

Robert M. Gagne dan Leslie J. Briggs, *Principles of Intructional Design* (New York: Holt Rinehart and Winston, 1979), hh. 152-157